

Faça um programa em C que leia um vetor de 14 elementos inteiros, que é o resultado da loteria esportiva, contendo os valores 1 (coluna 1), 2 (coluna 2) e 3 (coluna do meio). Leia a seguir, para cada apostador, o número do seu cartão e um vetor de respostas de 13 posições. Verifique para cada apostador o número de acertos, comparando com o vetor de resultado. Escreva o número do apostador e o número de acertos. Se o apostador tiver 14 pontos, mostrar a mensagem “Ganhador”.

Jogo	Coluna 1	X	Coluna 2	Data
1	1	GRÊMIO/RS	PALMEIRAS/SP	0 DOM
2	2	CORITIBA/PR	BOTAFOGO/RJ	3 DOM
3	1	ATLÉTICO/MG	CORINTHIANS/SP	0 DOM
4	3	BRAGANTINO/SP	CRICIÚMA/SC	4 SÁB
5	0	RIO BRANCO/AC	SALGUEIRO/PE	1 Sort
6	0	NÁUTICO/PE	CRUZEIRO/MG	0 SÁB
7	4	AMÉRICA/MG	CRB/AL	0 SÁB
8	1	FORTALEZA/CE	ÁGUIA/PA	0 Sort
9	0	PORTUGUESA DESPORTOS/SP	VASCO DA GAMA/RJ	1 SÁB
10	1	ATLÉTICO/GO	PONTE PRETA/SP	1 SÁB
11	0	SANTOS/SP	SPORT/PE	0 DOM
12	1	SÃO PAULO/SP	BAHIA/BA	0 DOM
13	2	FLUMINENSE/RJ	FIGUEIRENSE/SC	2 DOM
14	3	FLAMENGO/RJ	INTERNACIONAL/RS	3 SÁB

Fonte:

[http://www1.caixa.gov.br/loterias/loterias/loteca/loteca\\_resultado.asp](http://www1.caixa.gov.br/loterias/loterias/loteca/loteca_resultado.asp)

VetorLoteca

1	3	1	3	3	2	1	1	3	2	2	1	2	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nesse caso não importa o placar, somente saber quem ganhou ou se foi empate.

Esse VetorLoteca será o gabarito para verificar se teve ganhador ou não.

Inicialmente façam somente para um apostador. Depois que estiver funcionando atualize o programa para que faça para vários apostadores, perguntando sempre se deseja continuar verificando a aposta de outro apostador ou deseja parar.